

# PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW II PADA MATERI SISTEM REM

(MAKING RECLEANING INJECTOR'S DIGITAL BOOK MODULE IN THE COMPETENCE OF SERVICE AND MAINTENANCE GASOLINE FUEL SYSTEM)

**Siswo Ariyanto**

Email : siswoariyanto@gmail.com; Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

**Suprptono**

Email : suprptono.puspo@yahoo.co.id; Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Semarang

## Abstrak

Penelitian bertujuan memperoleh informasi mengenai perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran model pembelajaran kooperatif TGT dengan Jigsaw II. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Control Group Pretest Posttest*. Penentuan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Hasil pretest menggunakan *One Way Anova* didapatkan  $F_{hitung} = 0,185 < F_{tabel} = 3,08$  untuk peluang 0,95 dengan dk pembilang = 2 dan dk penyebut = 104 membuktikan ketiga kelas tidak memiliki perbedaan signifikan sebelum perlakuan. Hasil uji posttest didapatkan  $F_{hitung} = 21,803 > F_{tabel} = 3,08$  untuk peluang 0,95 dengan dk pembilang = 2 dan dk penyebut = 104 membuktikan terdapat perbedaan signifikan antara ketiga kelas setelah perlakuan. Hasil t-test terhadap data posttest kelas TGT dan Jigsaw II diperoleh  $t_{hitung} = -4,943 < t_{tabel} = 1,67$  untuk  $\alpha = 5\%$  dengan dk = 70. Kesimpulan penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi sistem rem dengan menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan model pembelajaran jigsaw II.

**Kata kunci:** pembelajaran kooperatif, TGT, Jigsaw II

## Abstract

The study aimed at obtaining information about the differences between the learning outcomes of students who receive TGT cooperative learning methods to Jigsaw II. This study is an experimental research design with Control Group Pretest Posttest Design. Determination of the sample using random sampling techniques. Pretest results obtained using One Way Anova  $F_{test} = 0.185 < F_{table} = 3.08$  to 0.95 odds with dk = 2 numerator and denominator df = 104 proved that there is no significant difference between the three classes before treatment. The test results obtained posttest  $F_{test} = 21.803 > F_{table} = 3.08$  to 0.95 odds with dk = 2 numerator and denominator df = 104 proves there is a significant difference between the three classes after treatment. The results of t-test on the data posttest TGT class and Jigsaw II class obtained  $t_{test} = -4.943 < t_{table} = 1.67$  for  $\alpha = 5\%$  with dk = 70. Conclusion of the study is there are differences in student learning outcomes in the brake system materials using learning TGT model compared with jigsaw II learning model.

**Keywords:** cooperative learning, TGT, Jigsaw II

## PENDAHULUAN

Prinsip kegiatan belajar dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kegiatan yang berpusat pada siswa (Student Centered Learning), dimana guru sebagai fasilitator melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa aktif di dalamnya. Guru tidak hanya dituntut mampu mengajar tetapi juga dituntut untuk lebih kreatif dalam menerjemahkan standar isi ke dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), proses pembelajaran, ekstrakurikuler, dan komponen-komponen kurikulum lainnya sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, yang akan bermuara pada peningkatan prestasi belajar siswa dan prestasi sekolah secara keseluruhan.

Dari hasil observasi awal diketahui Guru di SMK N 4 Semarang masih menggunakan model

pembelajaran ceramah saat mengajar materi sistem rem, siswa jarang memperhatikan pada saat guru menerangkan. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. (Isjoni, 2011: 11)

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, model pembelajaran atau prosedur. (Trianto, 2007: 6) Materi sistem pengereman merupakan salah satu dari materi yang diajarkan di SMK. Pada dasarnya yang mendapat pelajaran ini diharapkan dapat memahami sistem dari rem pada mobil dan dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada materi

sistem rem ini diingkatkan agar siswa yang telah mendapatkan mata pelajaran sistem rem dapat lebih mengerti dan memahami materi sistem rem.

Hal ini diperlukan pengajaran yang kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Suasana kelas perlu didisain sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif adalah pembelajaran kooperatif. Pada pembelajaran kooperatif siswa dikondisikan untuk belajar secara aktif. Selama proses tukar pendapat maupun berbagi informasi yang berlangsung dalam pembelajaran kooperatif, setiap siswa berkesempatan untuk mengekspresikan apa yang dipahaminya kepada orang lain, mengklarifikasi ide, maupun menawarkan alternatif ide. Melalui aktifitas ini diharapkan tercipta kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya sebuah teknik pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan pencapaian prestasi siswa, tetapi juga merupakan cara untuk mengembangkan sikap, nilai, keceriaan, lingkungan yang pro sosial di dalam kelas yang merupakan suatu manfaat penting untuk memperluas perkembangan interpersonal. Kelebihan pembelajaran kooperatif lainnya adalah terbinanya kerja sama siswa dan interaksi sesama siswa sebagai makhluk sosial. Pembelajaran ini dapat membuat pelajaran menjadi kreatif, menyenangkan, dan siswa jadi aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif, dua diantaranya adalah model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) dan Jigsaw II, yang akan dipergunakan dalam penelitian ini.

Pembelajaran kooperatif terutama terkait Team Games Tournament dan Jigsaw II dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong. Model pembelajaran dengan tipe Jigsaw II dirancang

untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Dengan demikian siswa saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi sistem rem yang ditugaskan. Hal yang membedakan TGT dengan pembelajaran kooperatif lain adalah adanya kompetisi akademik dalam suasana yang positif. Kompetisi merupakan sesuatu yang selalu dihadapi siswa setiap saat, tetapi TGT memberikan peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Siswa berkompetisi di meja turnamen melawan siswa dari kelompok lain yang memiliki kemampuan yang sama dilihat dari hasil evaluasi sebelumnya. Siswa dapat membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan true eksperimental design, dengan menggunakan desain Control Group Pretest Posttest (Arikunto, 2006: 86). Ada tiga kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Tournament), kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II dan kelompok kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kovesioal.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 4 Semarang kelas X Teknik Mekanik Otomotif. Sampel dalam penelitian ini, yaitu kelas Sepuluh Teknik Sepeda Motor atau X-TSM sebagai kelompok kelas eksperimen I sebanyak 36 siswa, kelas Sepuluh Teknik Kendaraan Ringan 1 atau X-TKR1 sebagai kelompok kelas eksperimen II sebanyak 36 siswa, dan kelas Sepuluh Teknik Kendaraan Ringan 2 atau X-TKR2 sebagai kelompok kelas kontrol sebanyak 35 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran materi sistem rem menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan pembelajaran materi sistem rem menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar materi sistem rem menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan hasil belajar materi sistem rem menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II.

Instrumen penelitian ini ada 2, yaitu dokumentasi dan tes hasil belajar. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data seperti daftar nama siswa dan data kurikulum sekolah. Sedangkan instrumen tes hasil belajar digunakan

untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa dari aspek kognitif. Tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Ketiga kelas sampel akan diberikan post-test pada akhir pembelajaran yang soalnya sama dengan soal pre-test. Post-test diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis menggunakan uji hipotesis uji-F dan uji-t.

## HASIL PENELITIAN

Data hasil proses pretest pada materi sistem rem di kelas TGT, kelas Jigsaw II dan kelas konvensional siswa kelas X Teknik Mekanik Otomotif SMK Negeri 4 Semarang diperoleh sesuai dengan table 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan kegiatan pembelajaran kemampuan awal materi sistem rem pada siswa kelas TGT mempunyai rata-rata 66,39 dengan nilai tertinggi 77, nilai terendah 50 dan standar deviasi 7,14, pada kelas Jigsaw II rata-rata 65,94 dengan nilai tertinggi 77, nilai terendah 50 dan standar deviasi 6,41, sedangkan pada kelas konvensional rata-rata 65,29 dengan nilai tertinggi 77, nilai terendah 46 dan standar deviasi 9,25.

Hasil perhitungan dari proses posttest materi sistem rem di kelas eksperimen dan kontrol siswa kelas X Teknik Mekanik Otomotif SMK Negeri 4 Semarang disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen I setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT memperoleh rata-rata hasil belajar materi sistem rem sebesar 76,36 dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 62 dan standar deviasi 4,54.

Kelas eksperimen II setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 82,06 dengan nilai tertinggi 92, nilai terendah 69 dan standar deviasi 5,21. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata

hasil belajar materi sistem rem sebesar 74,03 dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 65 dan standar deviasi 6,01.

Perhitungan analisis varian satu arah (One Way Anova) terhadap data hasil posttest diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 21,803 lebih besar dari nilai  $F_{tabel}$  yang sebesar 3,08 untuk  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk_{pembilang} = 2$  dan  $dk_{penyebut} = 104$ . Dengan demikian hipotesis penelitian pertama ( $H_{a1}$ ) yang menyatakan: "Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament), model pembelajaran kooperatif Jigsaw II dan model pembelajaran kooperatif pada materi sistem rem" diterima.

Rata-rata hasil belajar materi sistem rem di kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT mencapai 76,36 sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional mencapai 74,03. Melalui perhitungan menggunakan rumus uji t-test terhadap data posttest kelas TGT dan kelas konvensional diperoleh nilai  $t_{hitung} = 1,849 > t_{tabel} = 1,67$  untuk  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 69$ . Hasil ini menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT secara signifikan lebih baik daripada model pembelajaran konvensional pada materi sistem rem.

Rata-rata hasil belajar pada materi sistem rem kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II mencapai 82,06 sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional mencapai 74,03. Melalui perhitungan menggunakan rumus uji t-test terhadap data posttest kelas Jigsaw II dan kelas konvensional diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,020 > t_{tabel} = 1,67$  untuk  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 69$ . Hasil ini menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II secara signifikan lebih baik daripada model pembelajaran konvensional pada materi sistem rem.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Pretest

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGT	36	50	77	66,39	7,14
Jigsaw II	36	50	77	65,94	6,41
Konvensional	35	46	77	65,29	9,25

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Posttest

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TGT	36	62	85	76,36	4,54
Jigsaw II	36	69	92	82,06	5,21
Konvensional	35	65	85	74,03	6,01

Melalui perhitungan dengan menggunakan rumus t-test terhadap data posttest kelas TGT dan kelas Jigsaw II diperoleh nilai  $t_{hitung} = -4,943 < t_{tabel} = 1,67$  untuk  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 70$ . Hasil ini menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II secara signifikan lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif TGT

## PEMBAHASAN

Hasil perhitungan data pretest menunjukkan bahwa sebelum diberikan pembelajaran yang berbeda, kemampuan awal siswa dari ketiga kelas dalam kompetensi sistem rem tidak berbeda secara signifikan atau dianggap sama.

Kemampuan pengetahuan awal yang sama dari kelas tersebut dapat disebabkan karena siswa belajar dengan guru yang sama, sehingga terdapat kesamaan dalam hal kurikulum, pembelajaran, sarana dan prasarana. Setelah dilakukan pembelajaran yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II, terlihat bahwa hasil belajar kompetensi sistem rem dari ketiga kelas tersebut berbeda secara signifikan. Rata-rata hasil belajar kompetensi sistem rem pada kelas eksperimen I setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT sebesar 76,36 dan kelas eksperimen II setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II sebesar 82,06 lebih besar dari kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 74,03. Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT maupun tipe Jigsaw II secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, hasil t-test yang dilakukan antara model pembelajaran kooperatif TGT dengan model pembelajaran konvensional maupun antara model pembelajaran kooperatif Jigsaw II dengan model pembelajaran konvensional juga menunjukkan hasil perbandingan dari dua model pembelajaran kooperatif ini secara signifikan lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan pendapat Arends (2008) yang menjelaskan salah satu aspek penting dari cooperative learning adalah dapat membantu meningkatkan prestasi akademik siswa.

Dalam penelitian terdahulu menurut Sahin (2010) that Jigsaw II technique was more effective than instructional teachercentered teaching in the development of writing skills of the students, in the experimental group. Pendapat ini menguatkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative

tipe Jigsaw II lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti karena dapat dilihat dari hasil belajar kelas Jigsaw II yang lebih baik daripada kelas kontrol (konvensional). Hasil belajar kelas Jigsaw II lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol dikarenakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran Jigsaw II siswa menerima materi langsung dari guru ajar dan siswa juga mendapat kesempatan untuk saling belajar kelompok dan saling mengajari satu sama lain sehingga mereka menjadi lebih terbuka dan menjadi lebih nyaman untuk saling bertanya dan berbagi materi satu sama lainnya.

Menurut Handayani (2010) Model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif. Selain itu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan sangat disenangi siswa. Pendapat ini juga terbukti dengan hasil belajar kelompok TGT lebih baik dari pada hasil belajar kelompok kontrol (konvensional). Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran kelas TGT siswa melalui proses pembelajaran secara aktif dan menyenangkan hal ini dapat terlihat pada saat game berlangsung siswa sangat antusias dan saling membantu untuk menjawab pertanyaan untuk saling berlomba untuk menghasilkan poin untuk kelompok mereka masing-masing. Dalam proses pembelajaran TGT guru akan memberikan hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor atau nilai yang paling tinggi Hal ini untuk memotivasi belajar siswa. Beberapa siswa yang kurang berani berprestasi, dengan dukungan temannya, ternyata siswa tersebut menjadi berani. Jadi dengan pembelajaran ini, dapat menimbulkan keberanian siswa. Pada saat turnamen, siswa yang semula dianggap tidak mampu, ternyata bisa menjawab pertanyaan dan memberikan poin hingga menambah skor kelompok. Pengakuan terhadap apa yang mereka raih membuat siswa menjadi percaya diri.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dan Jigsaw II lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. efektivitas pembelajaran adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Adapun indikator dalam efektivitas dalam penelitian ini adalah:

### a. Ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan dari hasil penelitian ketiga kelas

mencapai ketuntasan belajar akan tetapi untuk kelas TGT dan Jigsaw II mencapai ketuntasan diatas kelas konvensional. Hal yang paling menonjol yang membedakan kedua model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran konvensional adalah interaksi ketika proses pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional bersifat individualistik. Penggunaan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, memiliki berbagai kelebihan atau manfaat. Kelebihan berorientasi pada optimalnya kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif melalui dukungan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Selain kelebihannya, pendekatan pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan. Siswa yang dibagi dalam kelompok kemudian diberikan tugas, akibatnya siswa merasa ditinggal sendiri dan karena mereka belum berpengalaman, merasa bingung dan tidak tahu bagaimana harus bekerjasama menyelesaikan tugas tersebut sehingga menimbulkan kekacauan dan kegaduhan.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif juga tidak lepas dari beberapa kekurangan, hal yang paling terlihat jelas adalah kondisi ruang kelas yang sedikit gaduh akibat dari proses diskusi kelompok yang terjadi. Kegaduhan terjadi juga disebabkan oleh kemampuan guru untuk mengontrol kelas masih kurang. Oleh karena itu, beberapa kali guru praktikan meminta bantuan kepada guru kelas untuk memberikan pengertian kepada siswa.

Dalam proses pembelajaran kooperatif TGT terdapat proses turnamen dan game hal ini juga agak menyulitkan untuk mengatur atau mengkondisikan kelas untuk arena atau tempat berlangsung game dan tournament. Sedangkan dalam proses pembelajaran Jigsaw II pada langkah berdiskusi siswa terkadang seenaknya sendiri dan guru harus sering memantau keadaan kelas secara seksama agar suasana kelas tetap terkendali.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran kooperatif banyak siswa yang masih kebingungan dalam memahami instruksi dari guru sehingga guru masih harus mengulang penjelasan mengenai aturan dan bagaimana proses pembelajaran kooperatif berlangsung sehingga sedikit memakan waktu.

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berbasis kerja kelompok dan merupakan sesuatu hal baru bagi kelas tersebut. Beberapa sudah terlanjur terbiasa belajar dengan sistem individu dan minim pengalaman untuk belajar dan berkomunikasi dalam sebuah tim. Hal ini membuat jalannya penelitian menjadi agak terhambat pada awalnya karena guru harus men-

jelaskan mengenai proses pembelajaran dan bagaimana aturannya.

#### b. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dan guru atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, keterampilan siswa dalam bertanya/ menjawab. Dari penelitian yang sudah dilakukan dalam proses pembelajaran konvensional siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru saja, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan interaksi dalam kelas kurang, sedangkan pada kelas TGT dan Jigsaw II siswa aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung misalnya pada pembelajaran TGT siswa saling berdiskusi dan saling berkompetisi pada saat bermain permainan monopoli, sementara pada proses pembelajaran jigsaw II siswa saling berdiskusi dan siswa dituntut untuk mengajarkan teman satu kelompoknya sehingga interaksi kelas terjadi secara menyeluruh.

#### c. Kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar di kelas. Pada saat proses pembelajaran konvensional guru berperan sebagai satu-satunya informasi, siswa hanya memperoleh informasi dari guru saja, sementara pada proses pembelajaran TGT dan Jigsaw II guru berperan sebagai sumber informasi dan sebagai fasilitator dalam memperoleh informasi jadi tidak semata-mata hanya memberikan materi tetapi juga dituntut untuk membuat suasana kelas menjadi aktif dan juga mengatur dan mengkondisikan kelas agar tertib.

Hasil uji t yang telah dilakukan membuktikan penggunaan model pembelajaran kooperatif Jigsaw II mempunyai pengaruh yang lebih baik dalam peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT. Siswa lebih dapat memahami penyampaian kompetensi sistem rem dengan model Jigsaw II dengan siswa berperan sebagai guru bagi teman-teman satu kelompoknya. Gagasan utama dari Jigsaw II adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan. Sedangkan di dalam proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa masih seenaknya sendiri pada waktu proses game berlangsung sehingga kurang serius untuk mendalami materi dan terkesan asik sendiri dan menimbulkan kegaduhan saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada dasarnya kedua model pembelajaran kooperatif ini dapat merangsang siswa terlibat secara aktif untuk bekerjasama. Siswa berdiskusi dan saling membantu antar anggota kelompok menguasai materi pelajaran, mereka mengkonstruksi sendiri pemahaman secara bersama-sama sehingga suasana pembelajaran dapat menjadi lebih hidup dan bervariasi. Suasana positif model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan sekolah/guru dan dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan ini, siswa merasa lebih terdorong untuk belajar dan berpikir

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Ada perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi sistem rem dengan menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan model pembelajaran jigsaw II. Hal ini dapat dilihat dari hasil post test yang dicapai kelas jigsaw II yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw II, memiliki rata-rata yang lebih baik dari kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT.

### Saran

1. Dalam kaitannya dengan materi sistem rem dapat digunakan model pembelajaran jigsaw II karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar yang lebih baik serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, oleh karena itu semua guru/pengajar hendaknya mempertimbangkan penggunaan model ini saat akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di ruang kelas.
2. Agar dalam proses pembelajaran TGT siswa tidak mengalami kebingungan, pada proses

game hendaknya guru menggunakan permainan yang sudah dikenal siswa.

3. Agar mencapai hasil yang optimal, guru / pengajar perlu melakukan penataan ruang secara efektif untuk menghindari suasana gaduh saat pembentukan kelompok, mengembangkan keaktifan seluruh anggota dalam kelompok karena keberhasilan pembelajaran ini terletak dari kemampuan anggota kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompok yang lain secara bergantian

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2008. *Learning to Teach Belajar untuk Mengajar: Edisi Ketujuh Buku Dua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta.
- Sahin, Abdullah. 2010. *Effects of Jigsaw II technique on Academic Achievement and Attitudes To Written expression course*. Educational Research And Reviews Vol.5(12), pp. 777-787.
- Trianto, S.Pd. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher.
- Handayani, Fitri. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi*. Jurnal Penelitian Kependidikan, TH. 20, NO. 2